

# HORUS HERESY L.I.U.T. CAMPAIGN - FASE 2

## MOLECH CONQUEST

---

*Il rapido assalto al pianeta Molech si è trasformato inesorabilmente in una massacrante guerra di territorio, con Lealisti e Traditori impegnati in una continua e infaticabile battaglia per conquistare anche solo pochi chilometri di terreno. I punti nevralgici del pianeta sono tutt'ora contesi, eccetto il Complesso Manufactorum: dopo alcuni mesi di guerra fratricida, le Legioni Traditrici sembrano aver ottenuto un lieve vantaggio.*

*Tuttavia, il numero di perdite è stato elevatissimo, ma questo non preoccupa i generali: da entrambe le parti numerosi rinforzi sono in arrivo, compagnie di Space Marines guidati da valorosi combattenti e fini strateghi...uno di loro potrà decidere l'esito della guerra e portare la propria fazione al dominio incontrastato sul pianeta Molech!*



La Fase 2 della Campagna implementa la dinamica della fase 1 con qualche piccola particolarità e l'aggiunta di pochissime e semplici regole, per portare il gioco ad un livello più personalizzato e avvincente!

Ogni partecipante potrà definire meglio la propria armata, creando i propri campioni e portandoli a diventare leggendari condottieri dell'Eresia!

Inoltre, in questa fase si decideranno le sorti del pianeta Molech.

**ARBITRI della CAMPAGNA:** Alberto Mola (Taz) e Enrico Camponogara (Hippie)

### STRUTTURA:

La Fase 2 della campagna continua a seguire tutte le regole della fase 1 e le **regole Conquest Campaign System** (da pag.165 a pag. 175), con l'aggiunta delle **regole opzionali** delle **pag. 214-215 e 218-228** Libro IV. Pertanto, l'arrivo dei rinforzi comporta:

- ogni fazione riceve **7 Reserves Points** aggiuntivi;
- i rinforzi sono guidati da capitani valorosi : ogni partecipante alla campagna **CREA 1 personaggio speciale da assegnare ad ogni obiettivo**, seguendo il metodo descritto alle **pag.215 e 218** Libro IV. In ogni partita ci sarà l'obbligo di schierare il personaggio assegnato a tal obiettivo.
  - I personaggi sono presi 1 da scelta Pretore e 2 dalla scelta Centurion (volendo possono avere qualsiasi Upgrade Consul, al costo indicato).
  - I tre personaggi devono avere una combinazione di armi diversa e ciascuno può acquistare solo un'arma da CaC e una da fuoco oltre all'equipaggiamento base.

- I Consul così creati perdono la regola Legion Officer.

*NB: è richiesta aderenza al background e al qcveqce del modello poi utilizzato.*

*Pertanto gli arbiter si possono riservare la decisione di obbligare a cambi di equipaggiamento o upgrade, se quest'aderenza viene meno, secondo il loro insindacabile giudizio.*

- Inoltre, ogni giocatore sceglie **UN SOLO personaggio con nome** tra i disponibili della propria Legione. In questa fase di campagna sarà l'unico personaggio con nome a poter essere utilizzato nelle partite (primarchi esclusi). Però a differenza dei personaggi creati, potrà essere schierato a piacimento indipendentemente dall'obiettivo in cui si gioca la partita.
- Tutti i personaggi con nome (primarchi compresi) e quelli creati subiscono l'esito delle **ferite subite in battaglia** (pag 220 Libro IV), seguendo, oltre ai modificatori, descritti, queste modifiche:
  - I primarchi hanno sempre -2 sul tiro della tabella
  - I personaggi con almeno Fe3 hanno sempre -1 sul tiro della tabella.
  - Ogni tiro oltre il primo che ciascun personaggio, esclusi quelli creati, tira sulla tabella di pag. 220 ha un modificatore di +1 cumulativo.
  - Il risultato "Fatality" è sempre da intendersi, in termini narrativi, come ferita grave inabilitante e non come morte del personaggio. Il personaggio si considera definitivamente morto solo se è sufficiente un tiro di 2+modificatori ad ottenere il risultato "fatality". In tal caso questo personaggio sarà considerato morto per tutta la campagna, incluse le fasi successive.
- **Regola speciale "Capo facci cambiare, facci cambiare capo":** una sola volta per questa fase, se vogliono (o se sono costrette per la sua morte) le due fazioni possono cambiare il Commander in Chief, ma la procedura di cambio si rifletterà in un minimo disordine nella catena di comando, per cui per il primo turno successivo al cambio non sarà possibile utilizzare nessuno Strategic Warlord Trait.

## GLI STRATEGIC OBJECTIVES

I tre obiettivi, il cui possesso finale è lo scopo della campagna, rimangono gli stessi:

### 1. MANUFACTURUM COMPLEX

*Messo in piedi dall'Adeptus Mechanicum, una volta padrone di Molech, questo complesso giace ora in rovina in mezzo ad un cocente deserto, ma può rappresentare ancora un punto nevralgico per il rifornimento e l'equipaggiamento delle legioni.*

Le partite per il controllo di questo obiettivo seguono le regole Broken Ruinscape a pag. 170 e quelle per il Manufactorum Complex a pag. 172;

### 2. FORTIFIED BASTION COMPLEX

*Il controllo di questa linea difensiva, che giace erosa dal caldo e dai vapori delle armi chimiche, è fondamentale per proteggere l'avanzata delle legioni.*

Le partite per il controllo di questo obiettivo seguono le regole Burning Desert a pag. 170 e quelle per il Fortified Bastion Complex a pag. 173;

### 3. MACRO WEAPONS BATTERY

*Violenti venti chimici spazzano la regione dov'è installata una potente batteria bellica, costruita dall'Ordo Mechanicum, messa fuori uso da un duro bombardamento orbitale chiamato da Horus all'inizio della guerra su Molech. Ora che i venti mortali hanno placato la loro forza, sebbene non esauritisi, è possibile rimettere in funzione queste armi...*

Le partite per il controllo di questo obiettivo seguono le regole Ferocious Storm a pag. 170 e quelle per il Macro Weapons Battery a pag. 172;